



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## 1. LATAR BELAKANG

Setiap film animasi terdiri dari berbagai elemen yang disatukan untuk menghasilkan sebuah *shot* yang mumpuni. Dalam membuat suatu film animasi yang baik, desain *shot* sangat mempengaruhi hasil akhir film tersebut. Setiap *shot* memiliki peran tersendiri dalam menyampaikan pesannya ke penonton. Dengan menciptakan pembuatan *shot* yang tepat, maka *shot* tersebut dapat menjadi perantara untuk menyampaikan pesan dan emosi di dalamnya kepada penonton. (Thompson & Bowen, 2009). Setiap *shot* dalam film animasi juga dapat menyampaikan pesan yang berbeda.

Film yang baik dan berhasil menyampaikan pesannya ke penonton tentunya didukung dengan perancangan *shot* yang tepat. Pada pembuatan film, *mise en scene* membantu dalam menciptakan *shot* yang sesuai dengan pesannya. Di dalam *mise en scene* pembuat film menempatkan aspek-aspek yang dibutuhkan dalam sebuah *shot* (Bordwell et al., 2017). Aspek-aspek yang terdapat di dalam *mise en scene* antara lain adalah warna, kostum dan *make up*, *staging*, *performance*, *setting*, *lighting*, dan kamera. Setiap aspek ini saling berkesinambungan satu sama lain sehingga dapat membentuk sebuah *shot* yang sesuai.

Penggunaan *angle* pada kamera juga dapat memberikan sudut pandang yang berbeda pada *shot*. Kamera bertugas untuk merekam dan menampilkan apa yang ditangkap oleh mata kamera. Apa yang ditangkap oleh kamera akan diolah oleh pembuat film sebelum ditayangkan menjadi sebuah *shot*. Penggunaan jenis *angle* yang tepat mempengaruhi pesan dan emosi dalam sebuah *shot*. *Shot* juga terdiri dari berbagai jenis dengan fungsinya masing-masing.

Terdapat *staging* yang bertujuan untuk mengatur bagaimana setiap aset, properti maupun akting dari para aktor bekerja pada setiap *shot*. *Staging* membantu pembuat film untuk menyampaikan isi cerita dan pesan dari setiap *shot*. Untuk mempermudah pengaturan *staging* pada *shot* maka pembuat film harus membuat *storyboard* terlebih dahulu.

Pada penelitian skripsi ini, penulis memilih topik yang membahas *shot design*. Penulis memilih topik yang disesuaikan dengan ketertarikan dan kemampuan penulis. Topik ini didalami oleh penulis untuk mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhi dalam penyampaian pesan pada setiap *shot*. Setiap *shot* terdiri dari berbagai elemen yang kompleks untuk menghasilkan satu kesatuan *shot* yang baik. Setiap elemen ini harus dapat berkesinambungan satu sama lain dengan baik. Apabila terdapat satu atau beberapa elemen yang tidak sesuai tentu akan mempengaruhi hasil film tersebut. Hal ini menarik perhatian penulis untuk mengetahui lebih mendalam terkait desain *shot*.

Pada penelitian ini *scene* yang dipilih untuk dianalisis adalah *scene 4 shot 4*, *scene 10 shot 7* dan *10*. Kedua *scene* ini dipilih karena dianggap paling sesuai untuk menunjukkan adanya dua perbedaan pada suasana yang ingin dicapai. Pada kedua *scene 4* dan *scene 10* sama-sama menunjukkan tokoh utama yang sedang melakukan pertunjukkan angklung. Meskipun memiliki aksi yang sama, dua *scene* ini mempunyai tujuan penyampaian pesan dan suasana yang sangat berbeda. *Scene 4* difokuskan untuk memperlihatkan tokoh Bayu yang mengalami kesedihan sementara pada *scene 10* difokuskan pada tokoh utama yang berbahagia setelah selesai melakukan pertunjukkan.

Pada penelitian ini mengambil teori dari Thompson dan Bowen terkait komposisi, jenis *shot* dan *angle* kamera. Selain itu juga mengambil teori *lighting* dari Bordwell dan juga Millerson. Dasar pemilihan teori ini dikarenakan dalam perancangan *shot*, teori ini merupakan teori dasar yang digunakan dalam setiap perancangan *shot*. Setiap teori ini saling berhubungan satu sama lain dan akan mempengaruhi hasil dari perancangan *shot*. Dalam setiap *shot* ada unsur komposisi yang digunakan dan menggunakan jenis *shot* serta *angle* kamera yang berbeda. Penggunaan *lighting* dalam setiap *shot* juga penting untuk membantu pembangunan suasana dan *mood* yang ingin disampaikan ke penonton. Bahasan pada penelitian ini dibatasi pada komposisi, tipe *shot*, *angle* kamera dan *lighting*. Bahasan-bahasan ini dipilih karena disesuaikan dengan teori yang dipilih

## 1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *shot design* pada film animasi 2D “Rhythm of Angklung”?

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Perancangan pada *Scene 4 shot 4* dan *Scene 10 shot 7* dan 10 pada film animasi 2D “Rhythm of Angklung”.
2. Pembahasan dibatasi pada komposisi, tipe *shot* dan *angle* kamera.
3. Pembahasan dibatasi pada *mise en scene* terutama *lighting*.

## 1.2.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari diciptakannya skripsi ini adalah untuk merancang *shot* pada film animasi 2D “Rhythm of Angklung”. Penulis ingin mengetahui bagaimana berbagai aspek komposisi seperti tipe *shot*, *angle* kamera dan *lighting* dalam sebuah *shot* dapat membantu perancangan sehingga menjadi satu kesatuan *shot* yang utuh. Penelitian ini diharapkan dapat membantu para mahasiswa untuk memahami bagaimana berbagai aspek tersebut dapat mempengaruhi perancangan *shot* sehingga dapat diterapkan pada karya animasi.

## 2. STUDI LITERATUR

Animasi sendiri berasal dari Bahasa Latin “*Animare*” yang mempunyai arti untuk “memberi kehidupan”, yang dimaksud adalah animasi dapat dibuat untuk menghidupkan benda mati melalui ilusi (Selby, 2013). *Storyboard* digunakan para produser maupun *editor* untuk menunjukkan ilustrasi kasar visualisasi dari film yang akan dibuat pada proses produksi (Simon, 2007).

*Shot* sendiri merupakan salah satu unit dalam film yang berasal dari tangkapan kamera dalam satu kali dan berisi berbagai informasi visual yang menunjukkan adanya suatu aksi atau kejadian yang berlangsung (Thompson & Bowen, 2009). *Shot* biasanya menunjukkan satu *point of view* dari sebuah kegiatan yang sedang dilakukan aktor maupun kejadian yang sedang terjadi. Firdian Syah (2018) mengatakan satu *shot* terhitung dari kamera mulai dinyalakan hingga